



PER FAR FESTA

Serve la ricetta giusta!

GC004

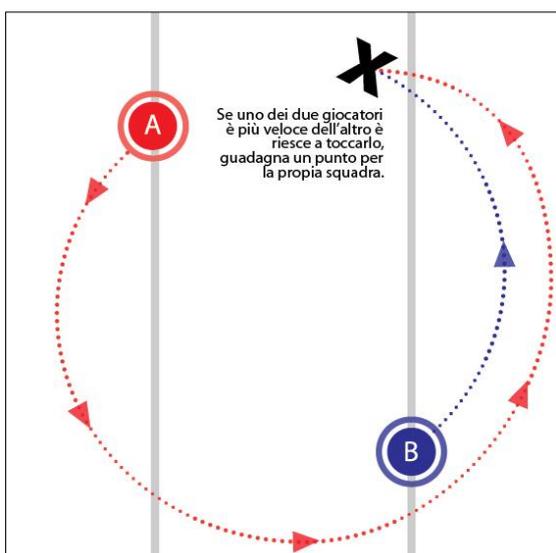
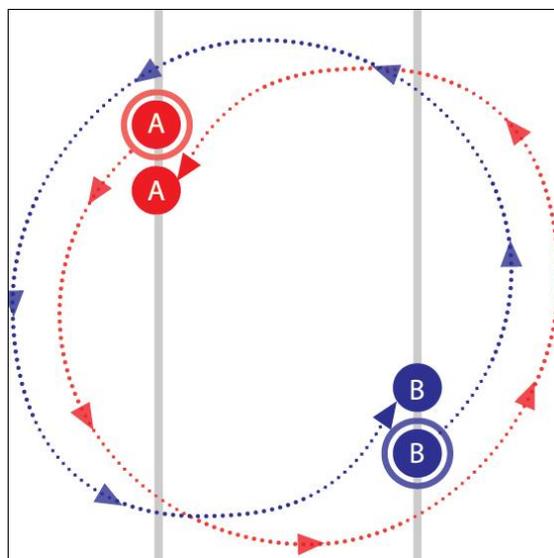
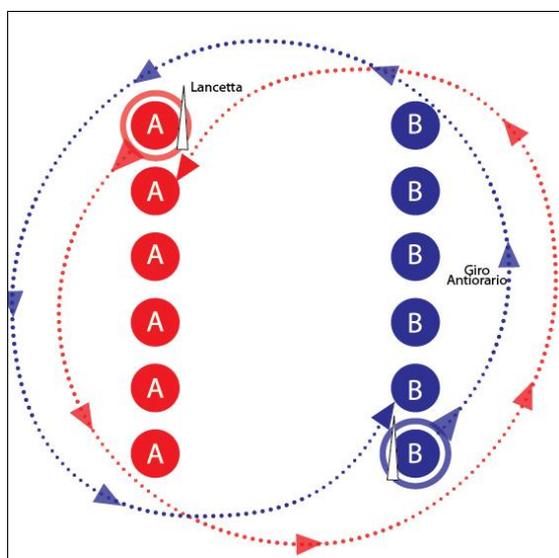
Tappa 4

SOGNI E STORIA

Relazione con il tempo

L'ATTIMO FUGGENTE

Ecco a voi lo schema di gioco! Così non starete ad arrovellarvi sulla posizione dei giocatori, perché si sa che il tempo è poco e... l'attimo fuggente!



Nel caso in cui un giocatore prenda al tocco l'avversario, il punto viene automaticamente assegnato alla squadra del giocatore che ha preso l'altro (vedi pagina seguente):